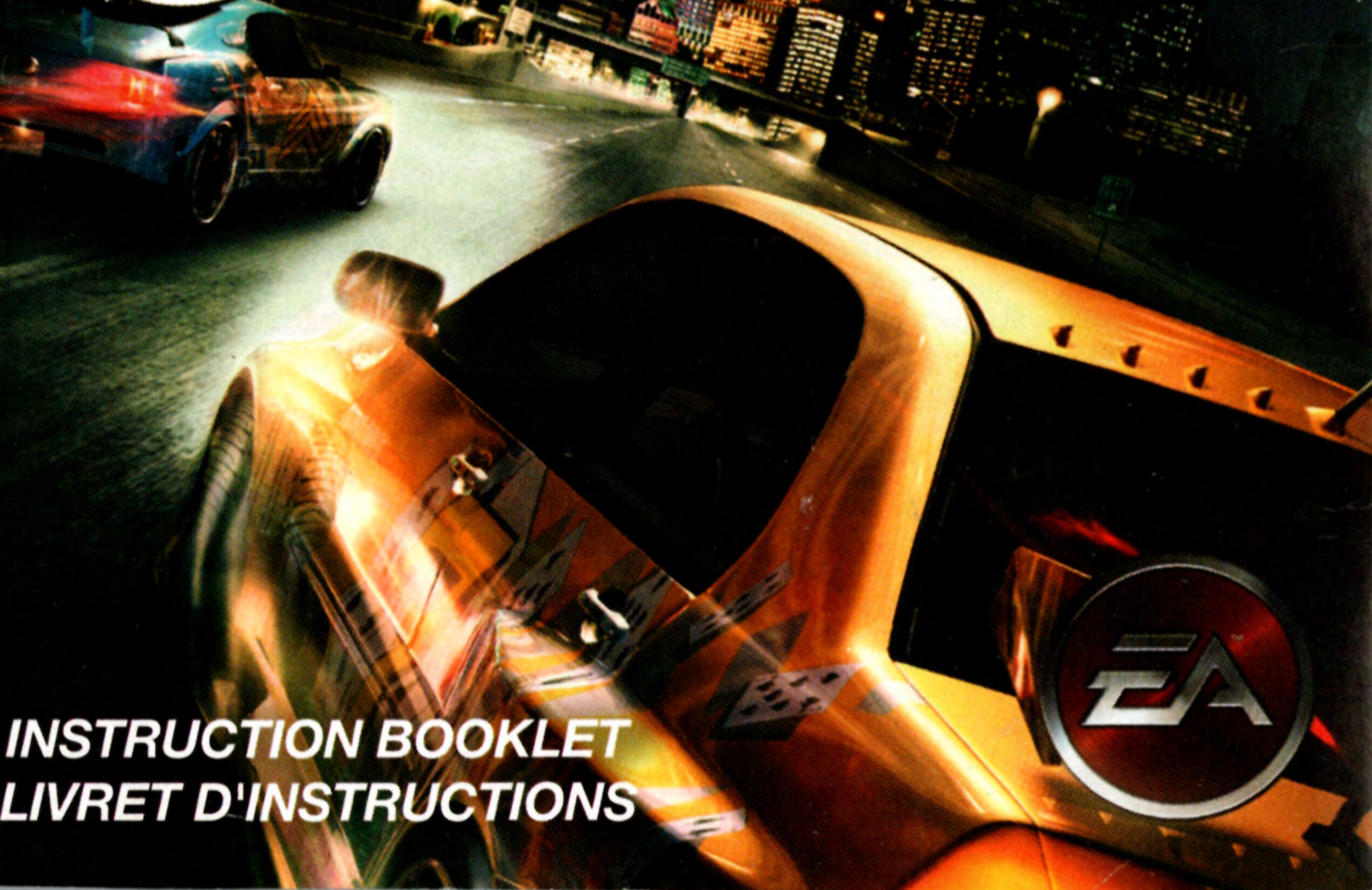


AGB-BN7E-USA

W
E
C
H
A
N
G
E
R
A
D
V
A
N
C
E
G
A
M
E
B
O
Y
®

NEED FOR SPEED™ CARBON

DOWN THE RIVER



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.



WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Altered vision

Eye or muscle twitching

Involuntary movements

Loss of awareness

Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Nintendo portable video game systems contain a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your hardware. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

*The official seal is your assurance
that this product is licensed or
manufactured by Nintendo. Always
look for this seal when buying
video game systems,
accessories, games
and related
products.*



Nintendo does not license the sale or use of products
without the Official Nintendo Seal.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY®
ADVANCE, GAME BOY® MICRO, OR NINTENDO DS™
VIDEO GAME SYSTEMS.**

EVERYONE



Mild Violence

ESRB CONTENT RATING

www.esrb.org

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

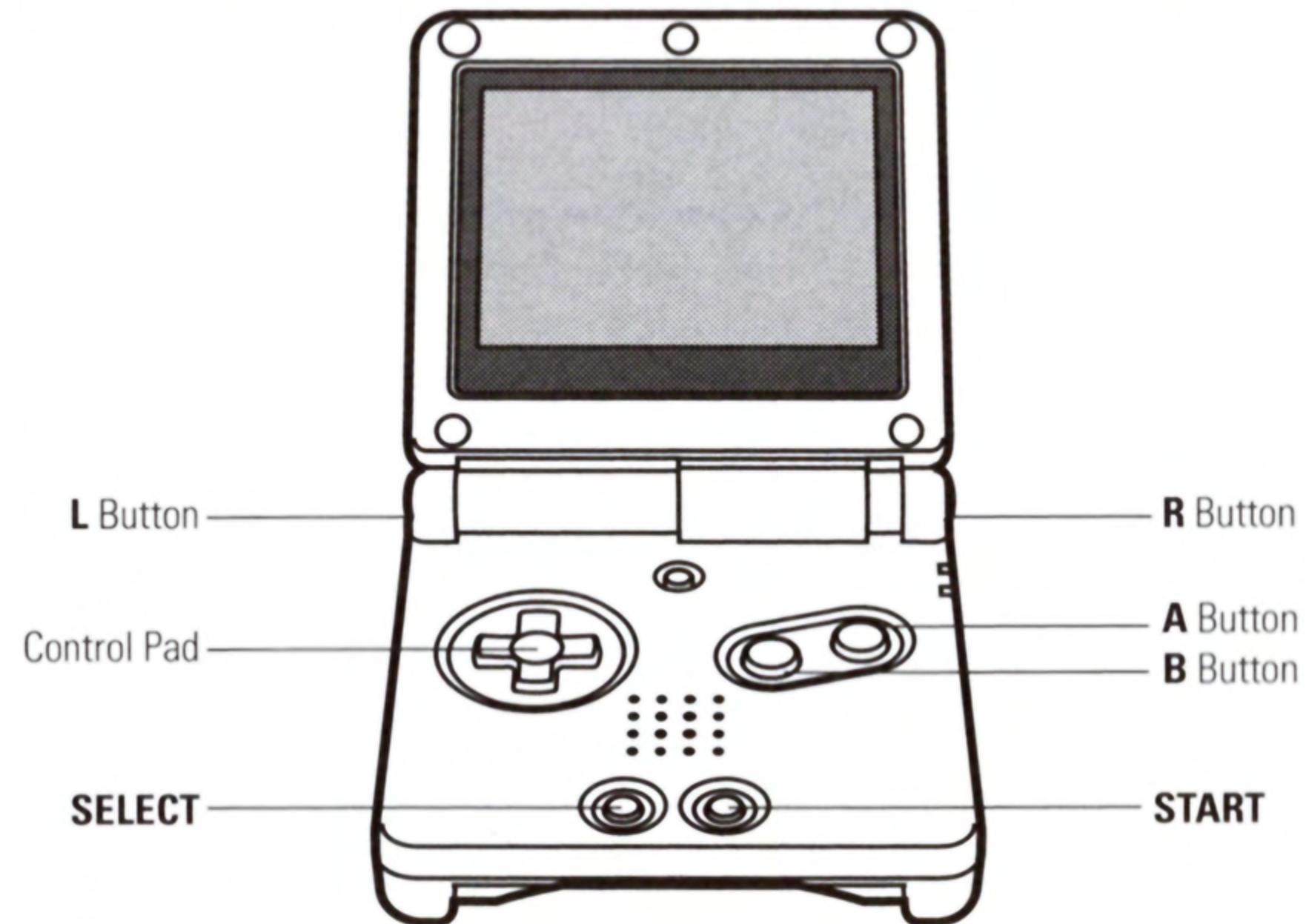
STARTING THE GAME.....	4
COMPLETE GAME CONTROLS.....	5
PLAYING THE GAME.....	6
GAME MODES.....	8
LIMITED 90-DAY WARRANTY.....	12

La version française commence à la page 16.

CHECK OUT EA™ ONLINE AT WWW.EA.COM.

STARTING THE GAME

Nintendo Game Boy® Advance



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Need for Speed™ Carbon Own the City* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Legal screen appears.
4. Press the **A** Button to advance to the Title screen.
5. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu.

COMPLETE GAME CONTROLS

Controls

Steer	+Control Pad ↔
Accelerate	A Button
Brake/Reverse	B Button
Look back	+Control Pad ↓
Wingman commands	L Button + R Button
Nitrous	L Button + A Button in Automatic Transmission/ +Control Pad ↑ in Manual Transmission
Shift up/down (Manual Transmission only)	R Button/ L Button
Rotate car (garage screens only)	+Control Pad ↑/↓
Change camera	SELECT
Pause	START

PLAYING THE GAME

The first time you boot up the game, you create a User Profile using the on-screen keyboard. Your User Profile keeps track of your accomplishments and stats. After taking care of that, it's time to hit the streets.

Game Screen



Options

To access the Options menu, select MY DASH from the Main menu, then OPTIONS.

NOTE: Default options are listed in **bold** type.

CAMERA

Select **CHASE** to watch the action with your car in the frame or **BUMPER** to get a first-person perspective.

UNITS

Choose between **MPH** (miles per hour) and KM/H (kilometers per hour).

HUD

The head's up display (HUD) shows you all the details of your current race. Turn the HUD **ON/OFF**.

TRANSMISSION

Select an **AUTOMATIC** or **MANUAL** transmission. In Manual, you add a whole new level of control to your game because you have to watch your tachometer and listen to your engine to make sure you're always in the correct gear.

MUSIC VOLUME

Adjust the volume of the in-game music or turn it off.

SFX VOLUME

Fine tune the volume of the in-game special effects.

Saving and Loading

Your progress is automatically saved after each race. After you've created a User Profile, the game autoloads every time you start your Game Boy Advance with the Game Pak inserted.

GAME MODES

From Quick Play races to the deep new Career mode, you have plenty of ways to rule the road.

QUICK PLAY

Get behind the wheel and take part in races that don't count toward your Career mode progress. You can either pick a random race or customize your experience by choosing from four race types. Then pick any car and crew member you've unlocked in Career mode. All the tracks you've unlocked in Career mode are available for Quick Play events.

Race Types

Elimination

The car in last place is knocked out when the front runners cross the finish line, so stay out front!

Hunter

Hunter races are not about getting to the finish line first. You need to be crafty. Your Life bar goes up when you hit another racer, and down when you get hit or run into a barrier. Your Life bar also goes up naturally over time. The closer you are to first, the faster it increases.

Sprint

One race on 18 unique routes through the city determines the winner.

Circuit

A traditional multi-lap race where the first car to cross the finish line wins.

CAREER MODE

After surviving an intense accident, you're back to investigate your brother's death and take control of the city streets, one zone at a time. Thanks to your crew, you won't have to do it alone.

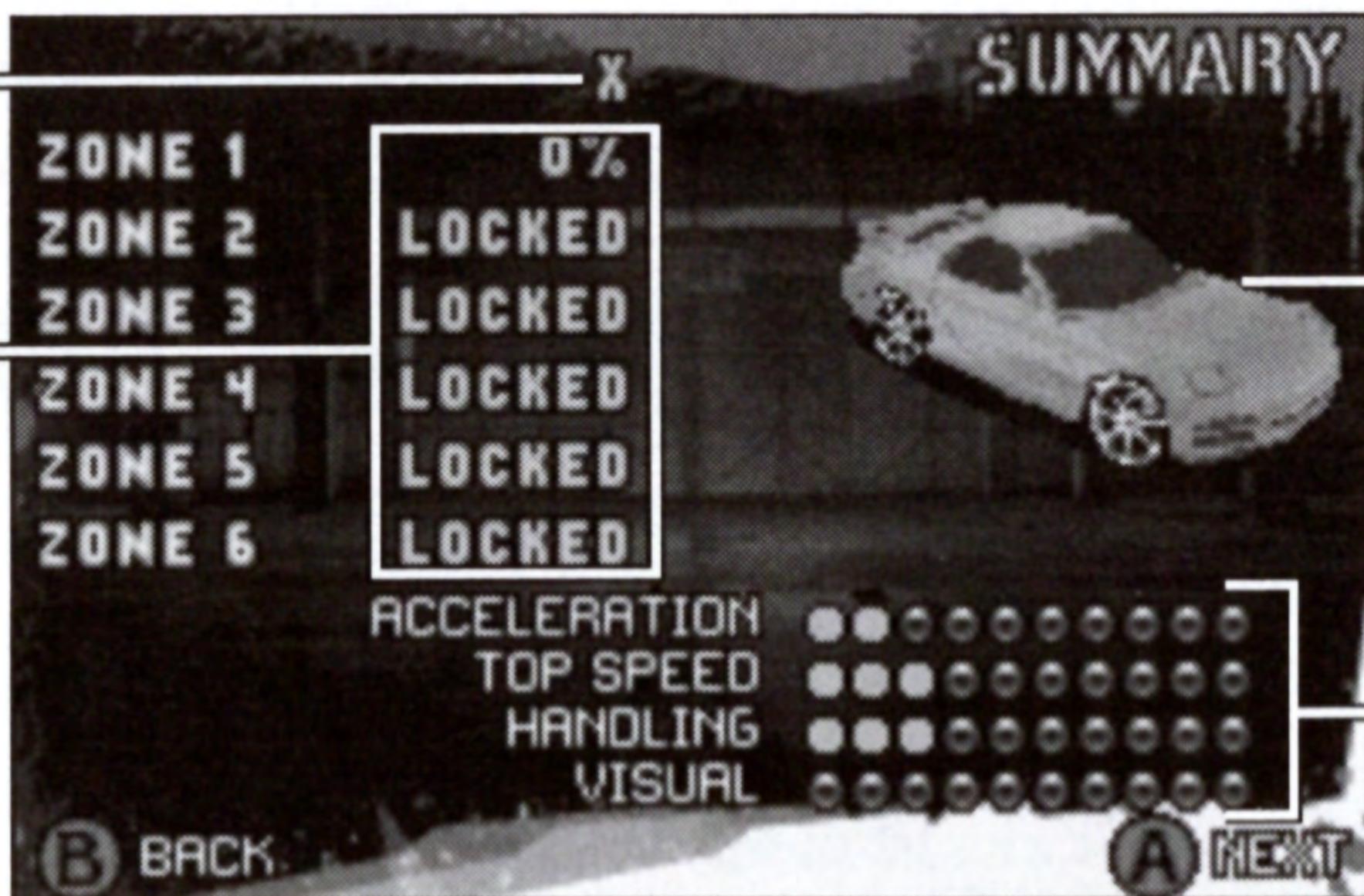
You start off with a borrowed car, but with a little practice and the help of your crew, you'll be well on your way to the ultimate goal—claiming every zone in the city as your own.

After each race, you can advance to the next race, change your options, or review the Summary screen.

Summary Screen

The active User Profile

The percentages completed of each of the city's six zones



Your car

Your car's attributes

Wingmen

It's dangerous out there. You need to rely on your crew to watch your back. Your wingmen act like ghosts in the race—they aren't officially competing, but they come along to help you out. They show up on the Mini-map as this icon . Go to the My Crew screen from the Crew House to learn more about your wingmen and their stories.

During the race, an icon flashes in the upper-right corner of your screen when it is a good time to use a wingman's special ability. The wingman is only available when the colored bar beneath the icon is green. If the bar is orange or red, your wingman is already in the process of carrying out your previous command. Be careful when you activate wingmen because they often need to pass you, and if you are all over the road, accidents can happen!

Your first wingmen have three charges you can use throughout the race. As you progress through Career mode, you can add new wingmen to your crew who have better skill levels and more charges to help you out.

Before selecting a race, you are given the option to select which crew member you want to help you. Experiment with the different wingman types to find what works best for you. Here's a brief rundown of the types of wingmen.

Attacker

When you press the **L** Button + **R** Button to trigger your Attackers, they take out other racers, trade some paint, and hopefully detain them long enough for you to get ahead.

Drafter

When you press the **L** Button + **R** Button to trigger your Drafters, their car pulls in front of you. Drive behind (draft) them long enough, and your nitrous refills.

Race Event Screen

The Race Event screen is where you choose what race you want to run next. It's also where you can review your progress and the challenge ahead of you on the city's zone map.

The rivals whose
territory you're
trying to take over

Press the
L Button to view
the city map and
change zones



Locked events are
shown as locks

Event details

LIMITED 90-DAY WARRANTY

Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA Warranty Information

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: <http://warrantyinfo.ea.com>

Automated Warranty Information: You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

US 1 (650) 628-1900

EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Notice

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

Technical Support Contact Info

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://support.ea.com>.

Telephone Support: Technical Support is also available from 8am to 5pm PST by calling us at US 1 (650) 628-4322. **No hints or codes are available from Technical Support.**

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435
<http://eauk.custhelp.com>

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Package Cover Illustration: Kevin Marburg; Jamie Clark; Petrol

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Aston Martin, DB9 and the Aston Martin logo are trademarks owned and licensed by Aston Martin Lagonda © 2006 Aston Martin Lagonda. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. General Motors Trademarks used under license to Electronic Arts. Mazda, RX-8, RX-7 and all other associated marks, emblems and designs are used under approval of Mazda Motor Corporation. DaimlerChrysler, Three Pointed Star in a Ring and Three Pointed Star in a Laurel Wreath and Mercedes-Benz are Trademarks of and licensed courtesy

of DaimlerChrysler AG and are used under license to Electronic Arts. Mitsubishi, Eclipse, and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911, Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents.

SUBARU trademarks and body designs are properties of FUJI HEAVY INDUSTRIES, LTD. and used under license to ELECTRONIC ARTS INC. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. Toyota, Supra, MR2 and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and used with permission. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS
COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®,
UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS
IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.**

**RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – Veuillez lire
ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU
VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.**



AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

convulsions

**tics oculaires ou musculaires
mouvements involontaires**

**troubles de la vue
perte de conscience**

désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



Avertissement - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.



Avertissement - Écoulement du liquide de la pile

Les systèmes portables Nintendo contiennent une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager vos appareils. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles:

- N'exposez pas la pile à des chocs excessifs ou à des vibrations ou à des liquides.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a été fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.



Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTOUCHE NE FONCTIONNE QU'AVEC LES APPAREILS DE JEU VIDÉO GAME BOY® ADVANCE, GAME BOY® MICRO OU NINTENDO DS™.

POUR TOUS



Violence légère

Cote du contenu selon l'ESRB www.esrb.org

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

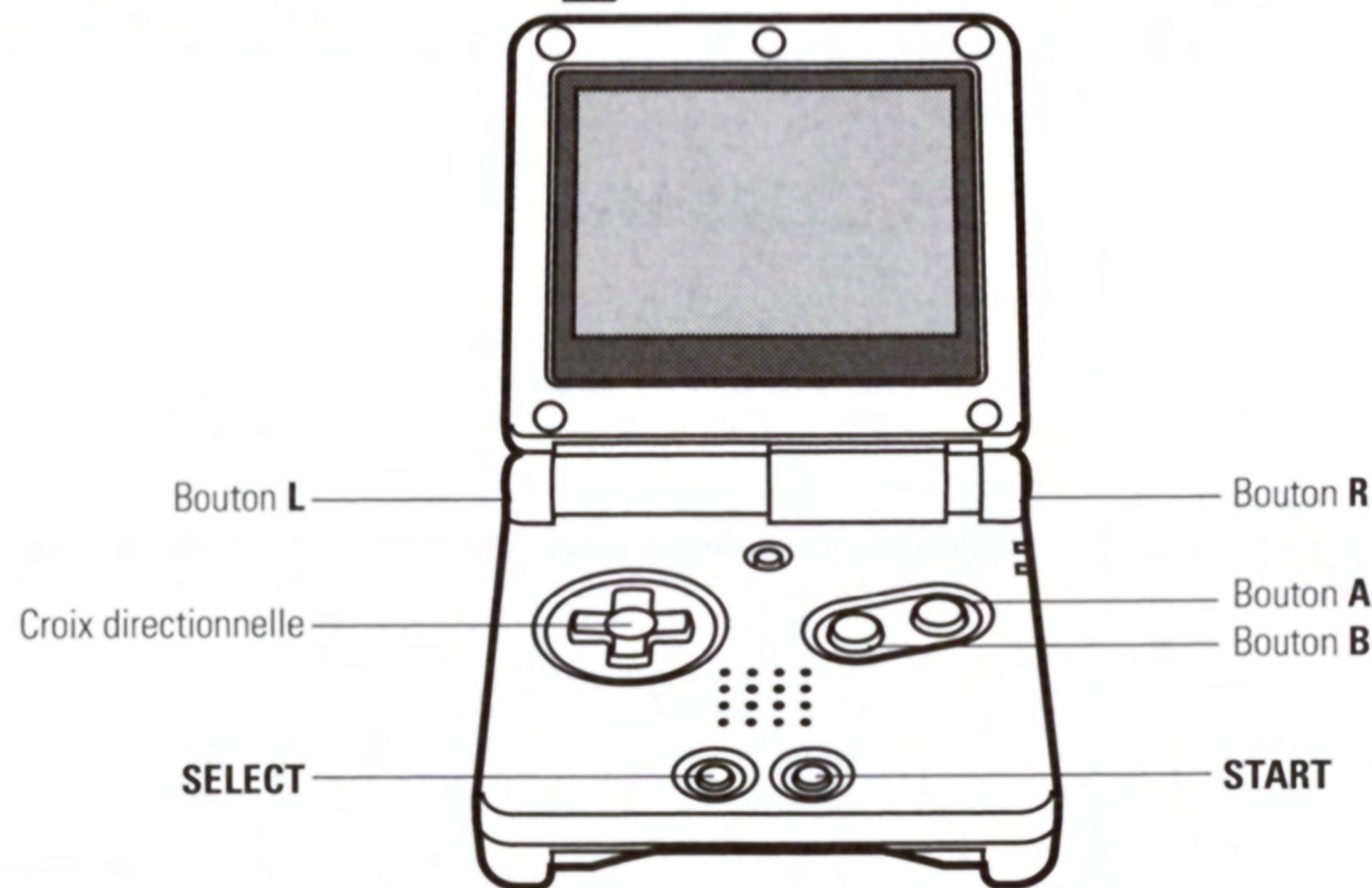
TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER.....	20
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES.....	21
COMMENT JOUER	22
MODES DE JEU.....	24
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS.....	28

***VISITEZ EA^{MD} EN LIGNE À L'ADRESSE
WWW.EA.COM.***

POUR COMMENCER

Nintendo Game Boy® Advance



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer une cartouche de jeu lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez la cartouche de jeu *Need for Speed™ Carbon Own the City* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales apparaît.
4. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran titre. .
5. À l'écran titre, appuyez sur **START** pour passer au menu principal.

LISTE COMPLÉTE DES COMMANDES

Commandes

Diriger	+Croix directionnelle ↔
Accélérer	Bouton A
Freiner/Reculer	Bouton B
Regarder derrière	+Croix directionnelle ↓
Commandes de l'équipier	Bouton L + bouton R
Nitro	Bouton L + bouton A pour une transmission automatique/+croix directionnelle ↑ pour une transmission manuelle
Changer de vitesse (transmission manuelle seulement)	Bouton R /bouton L
Rotation de la voiture (écrans de garage seulement)	+Croix directionnelle ↑/↓
Changer de caméra	SELECT
Interrompre le jeu	START

COMMENT JOUER

La première fois que vous démarrez le jeu, vous créez un profil d'utilisateur à l'aide du clavier virtuel. Votre profil d'utilisateur sert à faire le suivi de vos accomplissements et statistiques. Ensuite, il est l'heure d'explorer les rues.

Écran de jeu



Options

Pour accéder au menu des options, sélectionnez MON TABLEAU DE BORD à partir du menu principal, puis OPTIONS.

REMARQUE : Les options par défaut apparaissent en **gras**.

CAMÉRA

Sélectionnez **POURSUITE** pour visionner l'action de l'extérieur de la voiture ou PARE-CHOCS pour obtenir une perspective à la première personne.

UNITÉS

Choisissez entre **MPH** (miles/heure) et KM/H (kilomètres/heure).

ATH

L'ATH affiche tous les détails de la course courante. Choisissez **AVEC** ou **SANS**.

TRANSMISSION

Sélectionnez une transmission **AUTOMATIQUE** ou **MANUELLE**. Lorsque vous choisissez une transmission manuelle, vous avez plus de responsabilités car vous devez surveiller votre tachymètre et écouter le moteur pour vous assurer de toujours embrayer la bonne vitesse.

VOLUME MUSIQUE

Réglez le volume de la musique ou la désactiver.

VOLUME EFFETS

Réglez le volume des effets sonores.

Enregistrement et chargement

Vos progrès sont automatiquement sauvegardés après chaque course. Une fois que votre profil est créé, la partie se charge automatiquement chaque fois que vous démarrez votre Game Boy Advance et que la cartouche de jeu est insérée.

MODES DE JEU

Des courses Partie Rapide au nouveau mode Carrière approfondi, il existe un tas de façons de dominer les rues.

PARTIE RAPIDE

Prenez le volant et participez à des courses qui n'ont aucun effet sur vos progrès en mode Carrière. Vous pouvez choisir une course aléatoire ou personnaliser votre expérience en choisissant un des quatre types de course. Ensuite, choisissez n'importe quelle voiture et n'importe quel membre de votre équipage déverrouillés en mode Carrière. Toutes les pistes que vous avez déverrouillées en mode Carrière sont accessibles pour les courses Partie Rapide.

Types de course

Élimination

La voiture qui termine la course en dernière position est éliminée lorsque l'avant-dernier pilote franchit la ligne d'arrivée alors prenez de l'avant!

Chasse à l'homme

Le but des courses Chasse à l'homme n'est pas de terminer premier. Vous devez faire preuve de créativité. Votre indicateur de vie se remplit lorsque vous happez un autre coureur et il se vide lorsqu'on vous frappe ou lorsque vous entrez en collision avec une barrière. Votre indicateur de vie se remplit également de façon naturelle avec le temps. Plus vous êtes près de l'avant du peloton, plus vite il se remplit.

Sprint

Une course sur 18 routes uniques à travers la ville détermine le vainqueur.

Circuit

Une course traditionnelle de plusieurs tours dans laquelle la première voiture à traverser la ligne d'arrivée gagne.

MODE CARRIÈRE

Après avoir survécu à un grave accident, vous êtes de retour pour venger la mort de votre frère et prendre le contrôle des rues de la ville, une zone à la fois. Grâce à votre clan, vous n'avez pas à le faire seul.

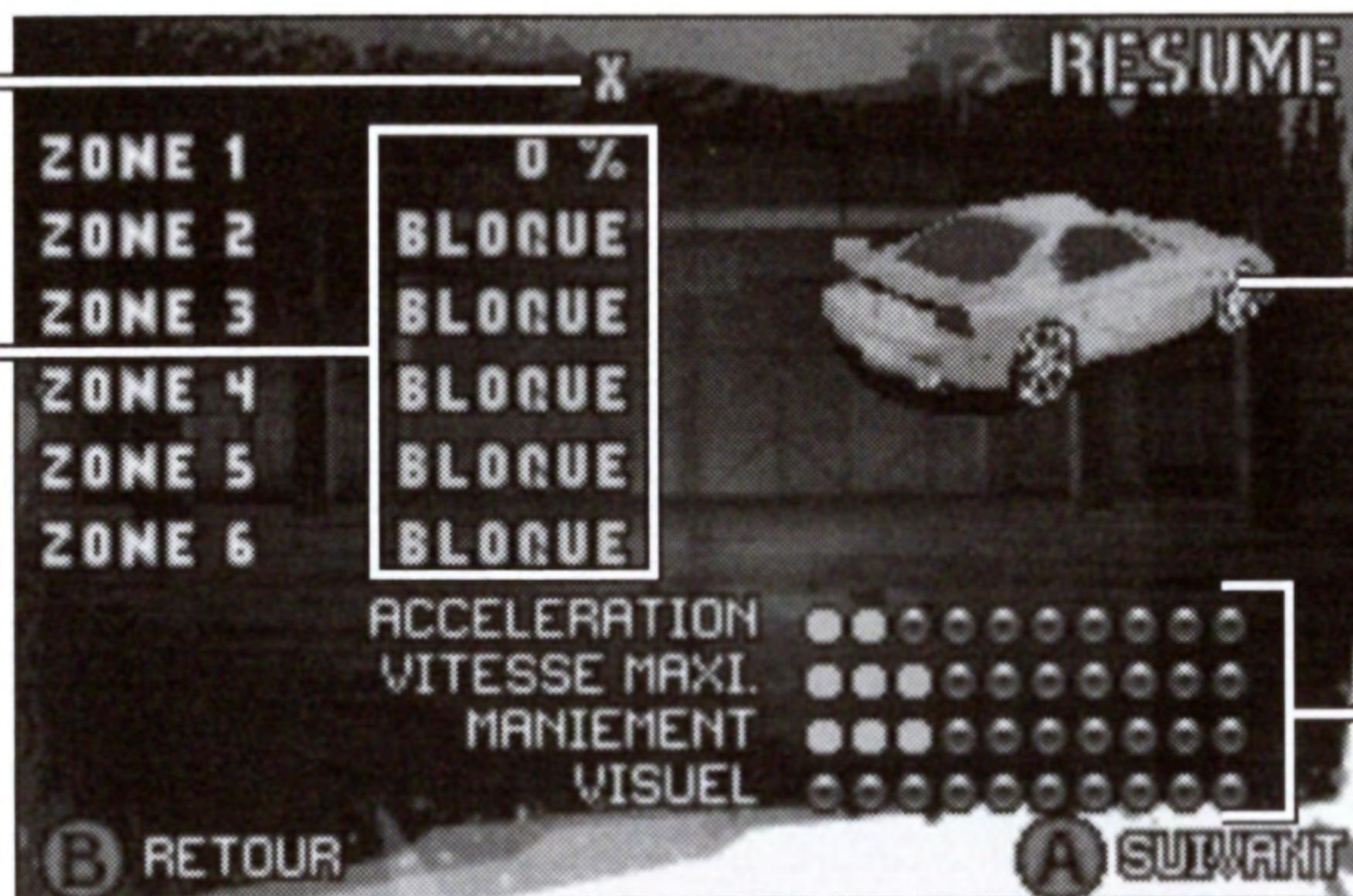
Vous commencez au volant d'une voiture qui vous a été prêtée, mais avec un peu de pratique et l'aide de votre clan, vous approcherez rapidement du but ultime—dominer toutes les zones de la ville.

Après chaque course, vous pouvez passer à la course suivante, changer les options ou afficher l'écran Résumé.

Écran Résumé

Profil d'utilisateur
actif

Pourcentage de
domination des six
zones de la ville



Votre voiture

Les attributs de
votre voiture

Équipiers

Le danger vous guette. Vous avez besoin de vos équipiers pour vous protéger. Vos équipiers agissent comme des fantômes dans la course—ils ne participant pas officiellement mais ils vous aident en cours de route. Ils apparaissent sur la mini-carte sous forme de cette icône  . Passez à l'écran Mon équipe à partir de la Planque pour en apprendre davantage sur vos équipiers et leur histoire. Durant une course, une icône clignote dans le coin supérieur droit de l'écran lorsque le moment est bon d'utiliser les habiletés spéciales d'un équipier. L'équipier est seulement accessible lorsque l'indicateur de couleur sous l'icône est vert. Si l'indicateur est orange ou rouge, votre équipier est déjà entrain d'exécuter votre ordre précédent. Soyez prudent lorsque vous activez un équipier car ils ont souvent besoin de vous dépasser et si vous leur bloquez le chemin, un accident peut se produire. Vos premiers équipiers ont trois fonctions à utiliser durant la course. Au fur que vous avancez en mode Carrière, vous pouvez ajouter de nouveaux équipiers à votre équipe qui sont plus habiles et possèdent plus de trucs pour vous aider.

Avant de sélectionner une course, vous pouvez sélectionner l'équipier qui vous aidera. Essayez divers types d'équipiers pour trouver celui qui vous aide le mieux. Voici une brève description des types d'équipier.

Attaquant

Lorsque vous appuyez sur le bouton **L** + le bouton **R** pour activer vos attaquants, ils éliminent les autres coureurs, frappent tout ce qui bouge et nuisent aux autres coureurs assez longtemps pour vous permettre de prendre de l'avance.

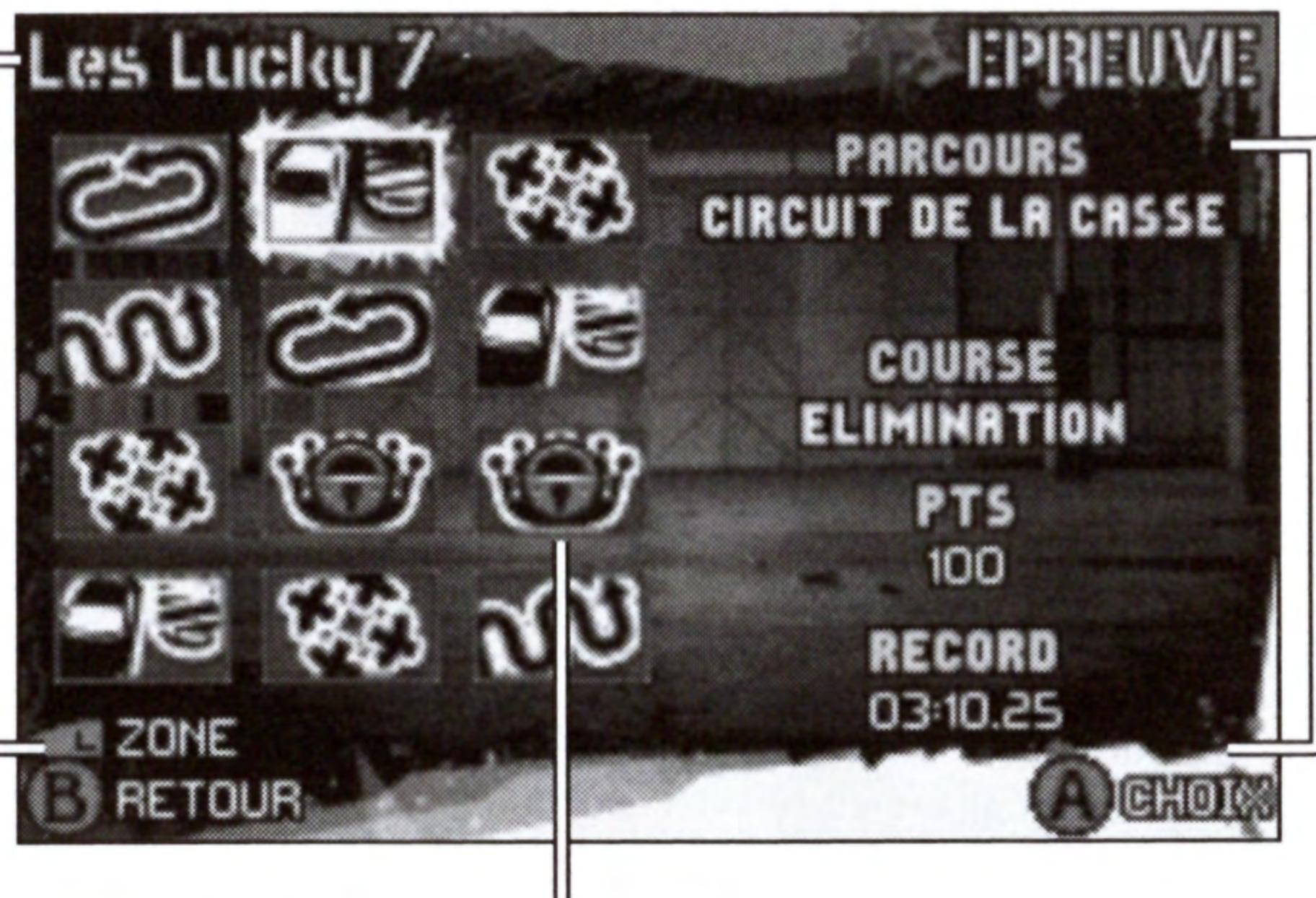
Aspiro

Lorsque vous appuyez sur le bouton **L** + le bouton **R** pour activer vos aspiros, leur voiture se place devant vous. Restez derrière eux assez longtemps pour remplir votre nitro.

Écran Épreuve

L'écran Épreuve vous permet de choisir votre prochaine course. C'est aussi ici que vous pouvez observer vos progrès et voir ce qui vous attend en examinant la carte de la ville.

Les adversaires
qui occupent le
territoire convoité



Les épreuves verrouillées apparaissent sous forme de cadenas

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retracable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

Informations sur la garantie de EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : <http://warrantyinfo.ea.com>

Message enregistré portent sur la garantie – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

É.-U. 1 (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, Californie 94063-9025.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : fr-support@ea.com (en français), <http://support.ea.com> (en anglais)

Pour obtenir de l'assistance technique, vous pouvez également nous téléphoner au É.-U. 1 (650) 628-4322, entre 8h00 et 17h00 (heure du Pacifique). Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie :

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 243-2435.
<http://eauk.custhelp.com>

En Australie : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Illustration de la couverture de l'emballage : Kevin Marburg; Jamie Clark; Petrol

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, le logo de EA et Need for Speed sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Aston Martin, DB9 et le logo de Aston Martin sont des marques de commerce sous licence de Aston Martin Lagonda.

© 2006 Aston Martin Lagonda. Les marques de commerce, les brevets de design et les copyrights sont utilisés avec permission du propriétaire AUDI AG. Ford Oval et les plaques commerciales sont des marques déposées sous licence de et appartenant à Ford Motor Company. Les marques de commerce de General Motors sont utilisées sous licence par Electronic Arts.

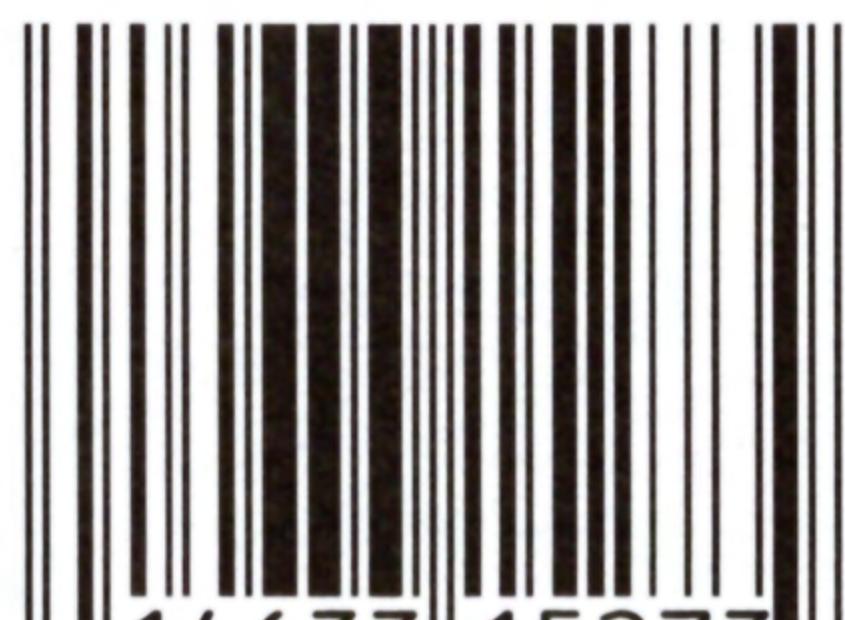
Mazda, RX-8, RX-7 et toute marque, tout écusson et tout design associés sont utilisés avec l'approbation de Mazda Motor Corporation. DaimlerChrysler, Three Pointed Star in a Ring et Three Pointed Star in a Laurel Wreath et Mercedes-Benz sont des marques de commerce sous licence de DaimlerChrysler AG et sont utilisés sous licence par Electronic Arts. Les noms, les écussons et les designs de Mitsubishi, Eclipse et Lancer Evolution sont des marques de commerce et/ou des propriétés intellectuelles de MITSUBISHI MOTORS CORPORATION et sont utilisés sous licence par Electronic Arts Inc. Porsche, l'écusson Porsche, 911, Carrera sont des marques déposées de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licence sous certains brevets.

Les marques de commerce et les designs de SUBARU sont la propriété de FUJI HEAVY INDUSTRIES, LTD. et sont utilisés sous licence par ELECTRONIC ARTS INC. Les marques de commerce, les brevets de design et les copyrights sont utilisés avec la permission du propriétaire VOLKSWAGEN AG. Toyota, Supra, MR2 et tous les symboles, écussons et designs associés sont la propriété intellectuelle de Toyota Motor Corporation et sont utilisés avec permission. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

Renseignements légaux importants

La copie de tout jeu vidéo conçu pour un appareil Nintendo est un acte illégal et strictement interdit au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice. Le présent jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec des appareils de copie non autorisés, ni des accessoires non agréés. L'utilisation de tels appareils annulera la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou partenaire agréé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou pertes causés par l'utilisation de tels appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil empêchait le jeu de fonctionner, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et reprenez normalement le cours de votre partie. Si votre jeu cesse de fonctionner malgré la non utilisation d'un tel appareil, veuillez contacter le Service d'assistance technique ou le Service à la clientèle de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent mode d'emploi et tout autre document imprimé accompagnant le présent jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Proof of Purchase/Preuve d'achat
Need for Speed Carbon Own the City
1527305



0 14633 15273 9

33

ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

1527305
PRINTED IN USA